

# RÈGLES DU JEU

## Objectif du jeu

Chaque personne reçoit 4 cartes cibles, qui doivent être remplies. Il existe de nombreuses possibilités et stratégies différentes pour atteindre ces objectifs. Chacun décide pour lui-même lequel il utilise.

### Variante de jeu 1 : Anti-monopole

Le joueur qui a pu remplir ses 4 cartes cibles en premier a la 1ère place. Les lieux suivants peuvent être joués à volonté.

### Variante 2 du jeu : le pouvoir de NOUS (WIR-KRAFT)

Le groupe de 4 qui parvient à faire en sorte que tous les gens atteignent leurs objectifs de vie avec le moins de tours possible gagne.

## Préparation du jeu WIRKRAFT

Tout le monde reçoit :

- **4 cartes cibles** (PARTENAIRE, FAMILLE, CONSOMMATION, PAIX)
- **3 cartes d'entreprise** (ALIMENTATION, SANTÉ, COMMUNICATION)
- **5 thaler argent de jeu.**

1. Tout le monde pose toujours ses cartes face à face sur la table devant eux.
2. Si moins de 4 personnes participent, les cartes cibles restantes restent dans l'emballage.
3. Toutes les autres cartes d'entreprise et la carte gratuite "BÜRGSCHAFTSBANK" sont disposées côte à côte au milieu des personnes (affichage). Les cartes identiques sont triées les unes au-dessus des autres.
4. Les thalers restants sont placés à côté de l'affichage comme "argent".
5. La personne la plus âgée gère la "caisse" séparément de son propre thaler.

## Le tour du jeu EFFICACE

1. Le plus jeune homme commence par les dés. Après lui, la rangée continue dans le sens horaire. Un tour est terminé lorsque tout le monde a lancé les dés. Le jeu se compose de plusieurs tours.
2. Chaque personne commence avec un seul dé. Une personne ne peut donc rouler que des numéros entre 1 et 6 au début. **Si vous avez acheté la carte cible PARTENAIRE**, vous pouvez **décider à chaque tour** si vous voulez tenter votre chance avec **un ou deux dés**. Avec deux dés, vous pouvez lancer des nombres supplémentaires entre 2 et 12.
3. Le nombre de dés détermine les cartes d'entreprise qui créent des revenus. Si le chiffre sur le dé est le même que le chiffre en haut à droite d'une carte d'entreprise, alors cette carte est active pour ce tour. Par conséquent, l'action du texte de la carte est active. Certaines cartes d'entreprise ne génèrent des revenus que si vous roulez vous-même le numéro. Avec les autres cartes d'entreprise, toutes les personnes possédant les mêmes cartes perçoivent un revenu.

**Remarque :**

Plusieurs cartes peuvent s'additionner et se multiplier selon leur fonction. Si une personne possède une carte d'entreprise plus d'une fois, elle recevra les revenus plus d'une fois.

4. Après un jet de dés, toutes les réclamations des cartes d'entreprise aux autres personnes sont traitées de la même manière.
5. Les dépenses dues aux demandes de remboursement réduisent le nombre de thalers d'une personne à zéro au maximum. En outre, les demandes expirent par cycle.
6. Ensuite, les gens reçoivent et conservent leurs autres revenus provenant du même lancer de dés de la caisse.
7. La personne a à son tour le droit d'effectuer une "action" par tour. Une action est l'achat d'une seule carte. Le paiement est effectué avec ses propres thalers dans la caisse. L'achat de cartes n'est pas obligatoire.

**Remarque :**

Un dépôt sur la carte gratuite BÜRGSCHAFTSBANK n'est pas une action. Chaque personne peut participer volontairement une fois par tour avec exactement 2 thaler à la BÜRGSCHAFTSBANK.

8. Les 3 cartes d'entreprise individuelles (ALIMENTATION, SANTÉ, COMMUNICATION), que chaque personne reçoit en cadeau au début du jeu, peuvent être utilisées immédiatement.
9. Les cartes d'entreprise nouvellement acquises ne sont fonctionnelles qu'à partir du prochain lancer de dés.
10. Les 4 cartes cibles individuelles (PARTENAIRE, FAMILLE, CONSOMMATION, PAIX), ne sont actives qu'après avoir été achetées avec des thalers. Ils ne sont actifs qu'après le prochain lancer de dés.
11. Les cartes cibles actives sont marquées d'un marqueur (quart de tour ou marqueur vert) après leur acquisition.

## Fin du jeu EFFICACE

Le premier joueur à acquérir ses quatre billets de destination est placé en premier. Les lieux suivants peuvent bien sûr être joués à volonté.

**Conseil :** commencez à jouer à partir d'ici. Le contenu des différentes cartes est facile à apprendre en jouant. Les possibilités stratégiques et tactiques très diverses pour atteindre vos objectifs de vie le plus rapidement possible s'apprennent également en jouant.

## Stratégies du jeu EFFICACE

En gros, vous pouvez utiliser 4 stratégies dans le JEU EFFICACE pour atteindre vos objectifs de vie le plus rapidement possible :

### **1. la stratégie de la carte bleue : concentrez-vous sur votre propre pouvoir et vos possessions.**

*Avantages :* Neutre. Moins complexe. Vous additionnez vos biens et vous vous rapprochez constamment de votre objectif.

*Inconvénients :* Vous ignorez largement les opportunités et les risques de jouer avec d'autres personnes.

### **2. la stratégie des cartons rouges : prendre quelque chose aux autres. Observez bien les événements du jeu.**

*Avantages :* Les opportunités sont saisies. Profiter des autres promet beaucoup de profit.

*Inconvénients :* Vous êtes seulement aussi fort et rapide que les autres personnes vous permettent de l'être.

**3. la stratégie de la carte verte : ensemble, nous sommes forts. Ensemble, nous sommes riches.**

*Avantages* : Les biens financés en commun ont des effets multiplicateurs. La montée en puissance n'est généralement plus stoppable.

*Inconvénients* : Plus cher, à plus long terme. Si vous êtes le seul à avoir cette stratégie, cela devient plus difficile.

**4. la stratégie de mixage : un peu de toutes les couleurs. Du bon et du mauvais. Humain.**

*Avantages*: Pour atteindre la première place...